



Einleitung



Auf dem Planeten NEBULUS geht es nicht ganz mit rechten Dingen zu. Irgend jemand hat begonnen, riesige Türme im Meer zu bauen, jedoch ohne Baugenehmigung der zuständigen Behörde.

Sie werden in Ihrem

Büro bei Destructo Inc. jäh aus dem wohlverdienten Nachmittags-schläfchen gerüttelt. Das Telefon schrillt unbarmherzig. Am anderen Ende hängt der Boss und kräht irgend was von einem kleinen Zerstörungsauftrag auf den er Sie ansetzen will. Schlecht gelaunt und schlaftrunken sind Sie gerade dabei den Hörer in den Papierkorb zu schmeißen, doch plötzlich spitzen Sie die Ohren. Hat der Boss doch tatsächlich was von einer brandneuen Mk7-Mini Sub erwähnt, die zu diesem Zweck... und als er noch etwas von "Gehaltserhöhung" verlauten läßt, da sausen Sie wie der Blitz aus dem Büro und lassen das Telefon baumeln, während der Chef dazu übergeht, das extreme Risiko diese Auftrags zu schildern.

Bedienung

Bedienung im Titelschirm:

F1 = 1 Spieler
F3 = 2 Spieler
F5 = Musik/Ton ein
F7 = Musik/Ton aus

Bedienung während des Spieles:

← = nach links gehen
→ = nach rechts gehen
↑ = eintreten/im Lift hochfahren
↓ = im Lift nach unten fahren
◇ = schießen oder (im Laufen) hochspringen
P = Pause (zum Weiterspielen o drücken)
Run/Stop = Spiel abbrechen

Spielverlauf:

Ihr Unterseeboot bringt Sie zu den verschiedenen Türmen. Innerhalb der vorgegebenen Zeit muß es Ihnen gelingen, zur Spitze hochzusteigen. Dabei müssen Sie Ihren Weg über allerlei Gesimse, Kanten, Tunnel und Aufzüge bahnen. Manche Strukturen lösen sich auf wenn Sie sich draufstellen, manche sind so schlüpfrig, daß Sie leicht nach links oder rechts ausgleiten. Die flimmernden Quader und die hüpfenden Kugeln können Sie abschießen, jedoch die silbernen, rollenden Bälle lassen sich nur für wenige Sekunden in ihrer Bahn stoppen. Die ganzen restlichen Kreaturen sind unverwundlich. Bei einem Zusammenprall verlieren Sie Ihren Stand auf dem Gesims und landen ein paar Stockwerke tiefer - wenn Sie Glück haben! - Wenn nicht, fallen Sie dabei ins Wasser, und verlieren dabei ein Leben.

Das Betreten der letzten Tür ganz oben auf dem Turm aktiviert die Zerstörungsanlage. Sie erhalten Prämienpunkte für die noch verbleibende Zeit und für technisches Können. Der Turm gerät ins Wanken und zerbröckelt in hunderttausend Stücke.

Nach der Zerstörung eines Turmes steigen Sie wieder in Ihr Unterseeboot, das Sie zum nächsten Turm bringt. Während der Fahrt können Sie sich zusätzliche Punkte verdienen, indem Sie Fische fangen. Schießen Sie Luftblasen um die Fische zu betäuben und sammeln Sie sie dann dirch drüberfahren ein.

Punkte:

hüpfender Ball	100	Punkte
glitzernder Quader	50	Punkte
eingesammelter Fisch	30-150	Punkte
- Bonuspunkte beim Erklettern eines Turmes		
- Zusatzleben nach jeweils 5000 Punkten		

Auftrag erfüllt:

Ihr Auftrag ist erfüllt, wenn es Ihnen gelungen ist, den achten Turm zu zerstören.

Highscoreliste:

Sollten Sie genügend Punkte besitzen, können Sie sich in einer Highscoreliste verewigen. Der erste und zweite Platz wird gespeichert. Das Laden der Liste erfolgt automatisch. Das Speichern wird nach einem Reset durch Eingabe von SYS 8448 und drücken der Return-Taste ausgelöst.

Laden und speichern gilt nur für die +Version. Von H.t.W

↑↓ Buchstaben verändern

◇ bestätigen (höchstens 3 Buchstaben)

Tips:

- Im Programm (Original) ist ein Bug. Bei der 2-Spieler Option wird jedesmal, wenn Spieler 2 eine durch 5000 teilbare Zahl erreicht, wird Spieler 1 10000 Punkte gutgeschrieben !!!!
- Dieser Fehler wurde bei der +Version von HtW behoben !!!!!
- Ein Aufzug ist am weißen Quader zu erkennen.
- Um zu Springen muß man zuersrt laufen, d.h. zuerst Jostick links oder rechts bewegen, dann Feuerknopf drücken !

Eigene Bemerkungen:

